

DEFINICIÓN DEL CONCEPTO Y PREPRODUCCIÓN.

TUTOR(A)

DIEGO JULIAN SANTOS MENDEZ

ENTREGADO POR:

DIANA VALENTINA MURILLO QUIJANO

CÓDIGO: 1071581367

GRUPO: 202456921_9

UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA - UNAD
ESCUELA DE CIENCIAS BÁSICAS, INGENIERÍAS Y TECNOLOGÍAS

10 MARZO DE 2026

Introducción

El proyecto titulado Cuando el agua sube aborda la problemática de las inundaciones y su impacto en las comunidades. A través de una propuesta narrativa y visual, se busca representar cómo los desastres naturales afectan tanto a las personas como a los animales y al entorno.

Asimismo, se pretende generar una reflexión sobre la importancia del cuidado del medio ambiente y la solidaridad entre los seres vivos durante situaciones de crisis.

Mediante el desarrollo de este trabajo se plantean las bases conceptuales y estéticas que orientarán la creación del proyecto multimedia, permitiendo definir la atmósfera visual, los personajes, los escenarios y los elementos narrativos que conformarán la experiencia interactiva.

Enlace de la carpeta del

[Proyecto de Ingeniería I – Diana Valentina Murillo Quijano](#)

Tema

El proyecto trata sobre las inundaciones y su impacto en las comunidades, mostrando un entorno afectado por el aumento del nivel del agua.

Género

Experiencia interactiva educativa y de concienciación ambiental.

Público objetivo

Jóvenes y adultos interesados en temas ambientales y sociales.

Contexto narrativo

El usuario explora un escenario donde una comunidad ha sido afectada por una inundación. A través de la exploración se busca generar reflexión sobre los efectos del cambio climático y los desastres naturales.

Elementos culturales

Las inundaciones afectan frecuentemente a muchas comunidades en Colombia y otros países, generando pérdidas materiales y cambios en la vida cotidiana de las personas.

NARRATIVA PRINCIPAL

El proyecto multimedia Cuando el agua sube presenta una experiencia interactiva en la que el usuario puede recorrer un entorno afectado por una inundación. A través de la exploración del escenario, el usuario observará casas parcialmente cubiertas por el agua, caminos inundados y objetos desplazados por la corriente.

La experiencia busca generar conciencia sobre el impacto de las inundaciones en las comunidades y mostrar cómo los desastres naturales pueden transformar el entorno y la vida cotidiana de las personas. El usuario no tendrá que cumplir misiones específicas, sino que podrá desplazarse libremente por el espacio observando los elementos del escenario y reflexionando sobre la importancia del cuidado del medio ambiente y la prevención de desastres naturales.

GUION DEL PROYECTO

Inicio

La escena comienza con una comunidad afectada por fuertes lluvias. El nivel del agua empieza a subir y las calles se inundan. Casas y objetos quedan parcialmente cubiertos por el agua. En medio de este escenario aparece un hombre con traje caminando por la calle inundada sin mirar a su alrededor, ignorando el desastre que ocurre a su alrededor.

Desarrollo

Mientras el personaje continúa caminando, el entorno muestra las consecuencias de la inundación. Se observan casas rodeadas por el agua, objetos flotando y algunos animales intentando mantenerse a salvo. Entre ellos se encuentran perritos nadando y buscando un lugar seguro. En otra zona aparece una vaca que transporta a pequeños animales sobre su espalda para ayudarlos a cruzar el agua.

Final

Al final del recorrido se observa a varias personas ayudando a rescatar animales y a los habitantes de la comunidad utilizando un bote. Esta escena contrasta con la indiferencia del

personaje principal y muestra cómo la solidaridad y la empatía pueden marcar la diferencia durante una crisis ambiental

Ilustración 1

MOODBOARD

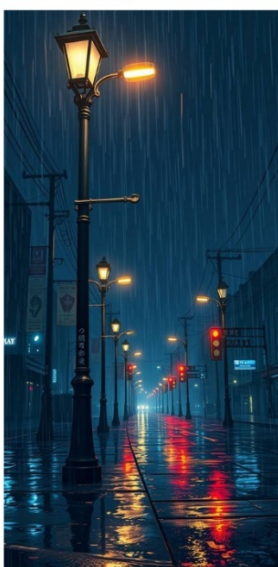


Ilustración 2

paleta de colores



El moodboard representa una atmósfera visual dramática marcada por la lluvia, el agua y los tonos fríos. Las imágenes reflejan el impacto de las inundaciones en las comunidades y la solidaridad de las personas durante los rescates.

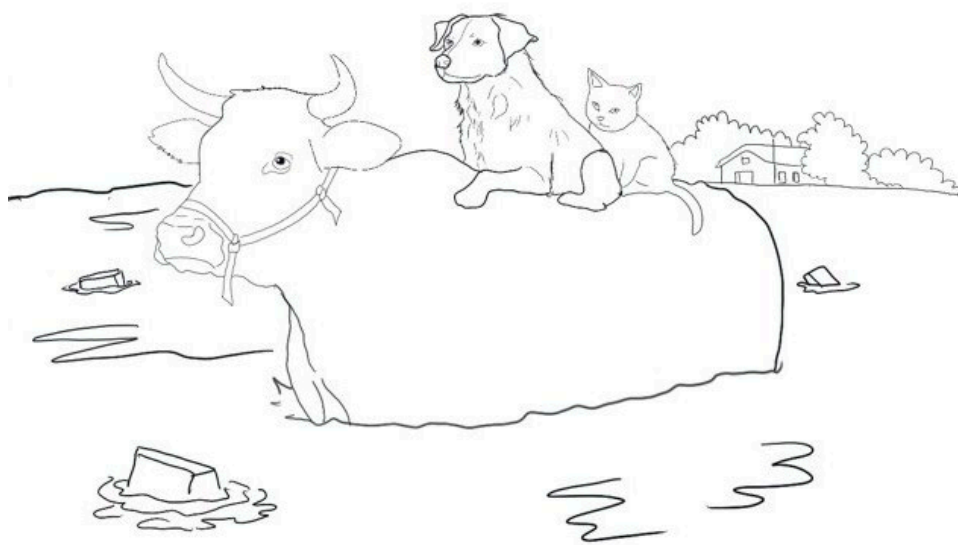
CONCEPT ART



Boceto del personaje principal que simboliza la indiferencia de algunas personas frente a las consecuencias del desastre ambiental.



Boceto conceptual de animales afectados por la inundación que buscan mantenerse a salvo.



Concept art inspirado en historias reales de rescate animal durante inundaciones, representando solidaridad entre seres vivos.



Boceto preliminar del escenario principal que representa una comunidad afectada por las inundaciones.

avances en el Pathway Unity Essentials.

Learn Mi aprendizaje Trayectos Explorar En vivo Hub para instructores

Buscar en

PATHWAY
Aspectos básicos de Unity

Versión de Unity: 6.3 Cambiar

Contents

- MISSION Aspectos básicos del Editor
- TUTORIAL Aspectos básicos de Unity: ¿Cómo instalar Unity?
- TUTORIAL Abre el proyecto de Aspectos básicos de Unity
- TUTORIAL ¿Cómo explorar la interfaz del Editor?
- TUTORIAL ¿Cómo dominar la navegación por las Escenas en 3D?

¿Cómo dominar la navegación por las Escenas en 3D?

Tutorial • Foundational • +10XP • 30 mins • 2

Unity Technologies

vmurillo09805
vmurillo09805@gmail.com
Cuenta

Preguntas frecuentes
Ajustes
Cerrar sesión

Summary Skills

Completa una búsqueda del tesoro en el patio de juegos para aprender los conceptos básicos de la navegación.

1. Descripción general

Q&A (0)

Participación en el foro



Re: Foro de discusión - Fase 2 - Definición del Concepto y Preproducción
de [DIANA VALENTINA MURILLO QUIJANO](#) - Jueves, 26 de febrero de 2026, 10:46

Buenos días, comparto idea para mi proyecto, para corrección o sugerencia.

 [avance.docx](#)

[Enlace permanente](#) [Mostrar mensaje anterior](#) [Responder](#)



Re: Foro de discusión - Fase 2 - Definición del Concepto y Preproducción
de [DIEGO JULIAN SANTOS MENDEZ](#) - viernes, 27 de febrero de 2026, 10:20

Cordial saludo, ya tiene definida una temática, ahora plantee la historia y el guion que será su brújula dentro del proyecto, interesante porque puede hacer una cutscene sobre drama ambiental.

[Enlace permanente](#) [Mostrar mensaje anterior](#) [Responder](#)



Re: Vamos a darle forma a tu gran idea (Quedan 7 días)
de [DIANA VALENTINA MURILLO QUIJANO](#) - martes, 10 de marzo de 2026, 11:59

Buena tarde comparto avance de mi trabajo para correccion

 [avance.docx](#)

[Enlace permanente](#) [Mostrar mensaje anterior](#) [Editar](#) [Borrar](#) [Responder](#)

Conclusiones

El desarrollo de esta actividad permitió comprender la importancia de la fase de preproducción dentro de la creación de proyectos multimedia. A través de la definición de la temática, la narrativa y el guion, se logró estructurar una idea clara que orienta el desarrollo del proyecto.

La construcción del moodboard y los concept art facilitó visualizar la atmósfera estética del proyecto, permitiendo representar los escenarios, personajes y elementos principales que formarán parte de la experiencia interactiva. Estos elementos sirven como guía para mantener coherencia visual y narrativa durante las etapas posteriores del proyecto.

Finalmente, el proyecto Cuando el agua sube busca generar conciencia sobre el impacto de las inundaciones en las comunidades y resaltar la importancia de la empatía, la solidaridad y el cuidado del medio ambiente frente a los desafíos que plantea el cambio climático.

Bibliografía

Audiovisual, A. [@Anatom%C3%ADaAudiovisual]. (s/f). *¿qué es El moodboard?* [[Object Object]]. Youtube. Recuperado el 10 de marzo de 2026, de <https://www.youtube.com/watch?v=Mme8ipXgeXw>

Miyazaki, H. (2005). *The art of howl's moving castle*. <https://archive.org/details/the-art-of-howls-moving-castle/page/n65/mode/2up>